Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

SYSTEMANFORDERUNGEN

Bitte stelle sicher, dass dein Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht, die weiter unten und auf der Verpackung aufgeführt sind. **Es ist äußerst wichtig, dass dein Computer diese Mindestanforderungen erfüllt, damit das Spiel fehlerfrei läuft.**

Systemvoraussetzungen überprüfen

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms kannst du Informationen über deine Systemvoraussetzungen erhalten, falls du dir nicht sicher bist, was dieses Thema angeht.

- Starte das DirectX-Diagnoseprogramm, indem du auf den **Start**-Button in der Taskleiste klickst und anschließend **Ausführen** wählst. Gib in die Dialogbox DXDIAG ein. Das DirectX-Diagnoseprogramm wird gestartet.
- Deine Systemvoraussetzungen werden in der Registerkarte System angezeigt. In den Registerkarten Anzeige bzw. Sound findest du Informationen über deine Grafik- bzw. Soundkarte.
- Vergleiche diese Angaben mit den Mindestvoraussetzungen weiter unten. Als Faustregel kannst du dir merken, dass auf einem Computer, der die Mindestvoraussetzungen erfüllt, das Spiel mit den niedrigsten Grafik- und Soundeinstellungen läuft. Auf einem Computer, der auch die Empfohlenen Voraussetzungen erfüllt, läuft das Spiel auch noch flüssig, wenn du höhere Einstellungen gewählt hast.

  Hinweis: Nur erfahrene Benutzer sollten Änderungen an den Einstellungen im DirectX-Diagnoseprogramm vornehmen.
- Hast du Probleme, das Spiel zu starten, und benötigst Hilfe? Dann lies den Abschnitt *Bereinigung des Systems vor dem Spielstart* in dieser Referenzkarte!
- Hast du Probleme, weil das Spiel abstürzt? Dann lies den Abschnitt *Vor dem Spielstart* in dieser Referenzkarte!

Mindestanforderungen

- Microsoft Windows® 98/2000/ME/XP
- Intel Pentium III-Prozessor mit 600 MHz oder 100% kompatibler Prozessor
- 64 MB RAM
- 4-fach CD-ROM-/DVD-Laufwerk
- Direct3D-Grafikkarte mit 32 MB Grafikspeicher und DirectX™ 9-kompatiblem Treiber
- 900 MB verfügbarer Festplattenspeicher
- DirectX™ 9-kompatible Soundkarte
- Tastatur, Maus

Empfohlen

- Microsoft Windows® 98/2000/ME/XP
- Intel Pentium III-Prozessor mit mindestens 1 GHz oder 100% kompatibler Prozessor
- Mindestens 256 MB RAM
- 8-fach CD-ROM-/DVD-Laufwerk
- Direct3D-Grafikkarte mit mindestens 64 MB Grafikspeicher und DirectX™ 9-kompatiblem Treiber
- 900 MB verfügbarer Festplattenspeicher plus 5% des Gesamtspeichers der Festplatte
- DirectX™ 9-kompatible Soundkarte (z. B. SoundBlaster Live!)
- DirectX™ 9-kompatibles duales analoges Gamepad

Empfohlene Chipsätze

- 3D-Grafikkarten mit NVIDIA GeForce-Chipsätzen, z.B. GeForce 256, GeForce2, GeForce 2 Go!, GeForce3 und GeForce4, ATI Radeon®- oder Power VR Kyro II—Chipsätzen.

Unterstützte Eingabegeräte

- Zu Microsoft Windows kompatible Maus, Tastatur und alle Controller, die 100% kompatibel zu DirectX 9 (Direct Input) sind. Um volle Funktionalität zu erreichen, wird die Verwendung eines dualen analogen Joypads empfohlen.

  Hinweis: Installiere aktuelle Treiber für deinen Controller, damit während des Spiels keine Probleme auftreten. Aktuelle Treiber findest du auf der Webseite des Herstellers deines Controllers. Im Folgenden findest du eine Liste bekannter Hersteller von Spielcontrollern:

Microsoft Sidewinder:	**http://www.microsoft.com/sidewinder**
Logitech:	**http://www.logitech.com**
Saitek:	**http://www.saitek.com**
Thrustmaster:	**http://www.thrustmaster.com**
Act Labs:	**http://www.act-labs.com**
Gravis:	**http://www.gravis.com**

BEREINIGUNG DES SYSTEMS VOR DEM SPIELSTART

Bevor neue Software installiert wird, ist es **wichtig**, dass sich die Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen. Dadurch kann gewährleistet werden, dass Spiele möglichst fehlerfrei laufen. Darüber hinaus funktioniert dein Computer umso besser, wenn die Festplatte in einem guten Zustand ist, und auch andere Software läuft dann stabiler und schneller.

- **ScanDisk (Win 98/ME)/Fehlerüberprüfung (Win 2000/XP)** sucht auf der Festplatte/den Festplatten nach Fehlern und behebt sie.
- Die **Defragmentierung der Festplatte(n)** stellt sicher, dass die Dateien richtig sortiert sind. Dadurch soll vermieden werden, dass Daten beschädigt werden. Außerdem begünstigt die Defragmentierung die Prozessorgeschwindigkeit.
- Die **Datenträgerbereinigung** bereinigt die Festplatte von nicht benötigten Dateien und macht so Platz auf der Festplatte frei, so dass es bei der Installation zu keinen Problemen kommen sollte.

In der Windows-Hilfe-Datei findest du weitere Informationen zum Ausführen von ScanDisk/der Fehlerüberprüfung, der Defragmentierung und der Datenträgerbereinigung.

Verwenden der Windows-Hilfe

Klicke auf den **Start**-Button und wähle **Hilfe**.

Klicke nun auf die Option Suchen und gib die Stichwörter “ScanDisk” (Win 98/ME), “Fehlerüberprüfung” (Win 2000/XP), “Defragmentierung” und “Datenträgerbereinigung” ein. Dir werden dann Hilfedateien zu diesen Punkten angezeigt.

WAS IST DIRECTX™?

DirectX ist ein Bestandteil von Windows® 98, 2000, ME und XP. Es ermöglicht Windows, sehr schnell auf bestimmte Bestandteile deines PCs zuzugreifen, damit die aktuellsten Spiele auf deinem PC laufen. Wenn neue Technologien verwendet werden, wie z.B. 3D-Beschleuniger oder 3D-Soundkarten der neuen Generation, unterstützt DirectX diese neuen Technologien. Für das Spiel wird DirectX 9 benötigt, das auf der Spiel-CD enthalten ist, damit du es, falls nötig, installieren kannst.

Um problemlos zu laufen, benötigt DirectX möglicherweise die aktuellsten Software-Treiber für Grafikkarte, Soundkarte oder 3D-Treiber. Wenn Treiberversionen verwendet werden, die über keine DirectX 9-Unterstützung verfügen, treten beim Spielen möglicherweise Probleme hinsichtlich Grafik oder Sound auf.

Weitere Informationen zu DirectX findest du auf der offiziellen Website unter:

http://www.microsoft.com/directx

Wie installiere ich DirectX 9?

Wenn du DirectX nach der Installation des Spiels installieren möchtest, lege die Spiel-CD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein, klicke auf den Start-Button und wähle AUSFÜHREN. Gib D:\DirectX\dxsetup ein (gegebenenfalls musst du D durch den entsprechenden Buchstaben für dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ersetzen) und klicke auf OK. Wähle DIRECTX NEU INSTALLIEREN zum Installieren des Spiels.

INSTALLATION DES SPIELS

Um das Spiel zu installieren, legst du die CD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein und wartest, bis das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf INSTALLIEREN und anschließend auf WEITER. Das Fenster zur Eingabe der Seriennummer erscheint. Gib die Seriennummer ein, die du in dem weißen Kästchen auf der Rückseite des Handbuchs findest, und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm zur Installation des Spiels.

- Wenn das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, doppelklickst du auf das **Arbeitsplatz**-Symbol auf deinem Desktop und doppelklickst anschließend auf das CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk, in dem die CD eingelegt ist. Doppelklicke auf die Datei ‘setup.exe’. Die Installation startet.

DEINSTALLATION/ERNEUTE INSTALLATION DES SPIELS

Wenn Probleme beim Spielen auftreten oder das Spiel nicht korrekt installiert wurde, solltest du es deinstallieren.

1. Klicke dazu auf den **Start**-Button und wähle **Programme** und anschließend das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde. Klicke auf Deinstallieren.
2. Um das Spiel nach der Deinstallation erneut zu installieren, gehst du wie im Abschnitt *Installation des Spiels* beschrieben vor.

   WICHTIGER HINWEIS: Wir empfehlen dringend, das Spiel nicht manuell zu deinstallieren, da dadurch möglicherweise einige zum Spiel gehörigen Dateien nicht korrekt entfernt werden. Es ist normal, dass durch den Spieler erstellte Dateien wie gespeicherte Spiele, Wiederholungen oder andere spielspezifische Dateien auch nach der Installation auf dem Computer erhalten bleiben. Sollen diese Dateien ebenfalls nach der Deinstallation entfernt werden, löschst du sie einfach so, wie du auch sonst Dateien von deinem Computer löschst.

Vor dem Spielstart

Manchmal können Programme, die auf deinem System laufen, Ressourcen beanspruchen, die dein Spiel benötigt, um ordnungsgemäß zu laufen. Diese Programme sind nicht alle direkt sichtbar, und viele werden automatisch beim Starten des Computers ebenfalls gestartet. Es gibt zahlreiche Programme, so genannte "Hintergrundanwendungen", die immer auf deinem System ausgeführt werden. In seltenen Fällen können diese einen Absturz des Spiels herbeiführen.

> **Wichtiger Hinweis:** Wenn du diese "Hintergrundanwendungen" schließt, um dein System für das Spiel zu optimieren, dann stehen sie nach Beendigung nicht mehr zur Verfügung. Achte also darauf, diese Hintergrundanwendungen nach dem Spielen wieder zu aktivieren, indem du den Computer neu startest.

Antivirus-/Systemschutz-Programme

Wenn auf deinem System Antivirus- oder Systemschutz-Programme laufen, solltest du diese beenden bzw. deaktivieren, bevor du spielst. Dazu **rechtsklickst** du in der Windows-Taskleiste auf das Programmicon und wählst SCHLIESSEN, DEAKTIVIEREN oder die entsprechende Option.

Allgemeine Hintergrundanwendungen schließen

Sobald die Antivirus- und Systemschutz-Programme deaktiviert sind, solltest du alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden, da sie manchmal Probleme bei der Installation oder beim Spielen verursachen können.

Windows 98/ME

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster ANWENDUNG SCHLIESSEN sowie eine Liste aller Hintergrundanwendungen, die derzeit auf deinem Computer laufen, erscheint.
2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klickst du auf den Namen in der Liste und dann auf den Button **Task Beenden**.

   Hinweis: Es ist wichtig, dass du die Hintergrundanwendungen **Explorer** und **Systray** NICHT SCHLIESST, da diese unerlässlich sind, damit Windows korrekt arbeitet. Alle anderen Hintergrundanwendungen können beendet werden.

Das Fenster Anwendung schließen wird geschlossen, und die Anwendung ist beendet. Wiederhole diesen Vorgang, um auch alle anderen Hintergrundanwendungen zu schließen.

Windows 2000/XP Professional

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster Windows-Sicherheit erscheint.
2. Klicke nun auf TASK-MANAGER. Im Fenster Task-Manager beendest du eine Hintergrundanwendung, indem du in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf **Task beenden** klickst.

   Hinweis: Je nach Computereinstellungen erscheint bei einigen Windows 2000-/XP Professional-Benutzern nach dem Drücken von **Strg+Alt+Entf** direkt das Fenster Windows-Sicherheit, so dass sofort auf den Task-Manager zugegriffen werden kann.

Windows XP Home

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster Task-Manager erscheint.
2. Im Fenster Task-Manager beendest du eine Hintergrundanwendung, indem du in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf **Task beenden** klickst.

   Wichtiger Hinweis: Denk daran, dass du beim nächsten Neustart deines Computers alle Hintergrundanwendungen, die du geschlossen hast, wieder aktivierst.

SPIELSTART

- Lege die CD in dein CD-ROM-/DVD-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf SPIELEN, um das Spiel zu starten.

  Hinweis: Falls das Spiel nicht automatisch startet, wenn du die CD in das CD-ROM-/DVD-Laufwerk einlegst, wähle **Start>Programme** (oder **Alle Programme** für Windows XP)**>** Bionicle. Der Einführungsbildschirm erscheint, und das Spiel beginnt.

BEFEHLE

Menübefehle

Menüoption markieren	Pfeiltasten **OBEN**/**UNTEN**/**LINKS**/**RECHTS**
Menüoption auswählen	**SHIFT** oder **ENTER**
Zurück/Abbrechen	**STRG** oder **ESC**

- Menübefehle kannst du auch mit Hilfe der Maus ausführen. Diese Mausbefehle kannst du im ganzen Handbuch finden.

Spielbefehle

Toa bewegen	Pfeiltastenn **OBEN**/**UNTEN**/**LINKS**/**RECHTS**
Sprung	**SHIFT**
Doppel-Sprung	**SHIFT** zweimal drücken
Elementar-Energieangriff ausführen	**STRG**
Schleudere einen Mehrfachblitz und führe einen Elementar-Energieangriff aus (wenn verfügbar)	**STRG** dreimal drücken (gleichzeitig mit den Bewegungen der Toa)
Elementar-Energieanzeige aufladen	/ (Slash) halten, während du stehst
Nuva-Angriff (nur Gali Nuva und Onua Nuva)	Halte /, um die Elementar-Energieanzeige vollständig aufzuladen, lasse / wieder los und drücke dann sofort **ENTER**
Spezial-Fähigkeiten aktivieren (wenn verfügbar)	**ENTER**
Ziel wechseln	**L**
Ziel anvisieren (wenn verfügbar)	**,** (Komma)**L** (drücke **,** noch einmal, um abzubrechen)
Schild aktivieren	Drücke /
Spiel unterbrechen	**LEERTASTE** oder **ESC**
Kamera bewegen	Pfeiltasten auf dem Ziffernblock **OBEN**/**UNTEN**/**LINKS**/**RECHTS**

Hinweis: *BIONICLE* ist kompatibel zu jedem Controller, der 100% kompatibel zu DirectX™ 9 (Direct Input) ist. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Unterstützte Eingabegeräte*.

Hinweis: Informationen über die Einrichtung der Tastensteuerung oder das Konfigurieren eines kompatiblen Controllers findest du im Abschnitt *Optionen*.

DER DUNKLE GEIST STEIGT EMPOR!

Angst und Zerstörung herrschen auf der Insel Mata Nui. Die friedlichen Matoran, Bewohner der Insel, leben in ständiger Furcht. Der Dunkle Geist Makuta ist zurückgekehrt, fest entschlossen, das Land zu erobern und seine Bewohner zu beherrschen. Seine düsteren Kräfte haben die Lebewesen der Insel manipuliert und die schrecklichen Bohrok, insektenartige Kreaturen, hervorgebracht, die alles zerstören, was ihnen in die Quere kommt!

Aber die Matoran sind nicht allein. Aus jeder Region der Insel kommen die mächtigen Toa hervor: die sechs großen Beschützer von Mata Nui. Jeder Toa ist ein Meister seines eigenen Elements, und ihr Ziel, ihre Insel zu retten, verbindet sie zu einer großen Kraft.

Jetzt müssen die Toa durch das Inselreich von Mata Nui reisen und mithilfe ihrer Elementar-Kräfte versuchen, die Bewohner zu befreien und die Untergebenen Makutas zu überwältigen. Zum Schluss werden sie natürlich auch mit Makuta selbst konfrontiert, aber bis dahin müssen sie ihre Kräfte noch stark verbessern und das Geheimnis von Toa Nuva lüften!

SPIELVORBEREITUNGEN

Das sind die ersten Schritte zur Rettung von Mata Nui.

1. Nach dem Bildschirm mit den rechtlichen Hinweisen erscheint der Bildschirm Sprachauswahl. Markiere mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** die gewünschte Sprache und drücke **ENTER** oder **SHIFT**, um sie auszuwählen.

- Alternativ kannst du auch mit der Maus die Steine rund um das Menürad markieren, um eine Sprache auszuwählen und dann klicken, um deine Eingabe zu bestätigen.

2. Drücke nach dem Einführungsfilm, wenn du dazu aufgefordert wirst, die **LEERTASTE** oder klicke und du gelangst zum Kini Nui.

Kini Nui

Kini Nui, so heißt der prächtige Tempel im Herzen von Mata Nui. Hier treffen sich die mächtigen Toa.



NEUES SPIEL: Starte dein Abenteuer auf Mata Nui.

EXTRAS: Schalte die Weisheit der Turaga frei (siehe Abschnitt Extras).

SPIEL LADEN: Setze ein gespeichertes Spiel fort (siehe Abschnitt Speichern und Laden).

OPTIONEN: Nimm Audio- und Controller-Einstellungen vor (siehe Abschnitt Optionen).

- Wähle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** NEUES SPIEL und drücke **ENTER**, um deine Eingabe zu bestätigen. Du kannst auch mit der Maus den Cursor über das Symbol NEUES SPIEL bewegen und dann klicken, um es auszuwählen.

Die sechs Toa können Kini Nui als Teleport in ihre Heimatregion, die auch Wahi genannt wird, benutzen. Startest du ein neues Spiel, so ist zunächst nur Toa Tahu, der Toa des Feuers, verfügbar. Im Laufe deines Abenteuers wirst du jedoch alle Toa abwechselnd spielen können und dabei die Wahi auf Mata Nui auskundschaften.

- Scrolle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** durch die Toa und drücke **ENTER**, um einen Toa auszuwählen. Du kannst auch mit der Maus auf die Pfeile links und rechts vom Toa klicken, um nach rechts oder links zu scrollen. Klicke auf den gewünschten Toa, um ein Wahi auszuwählen.
- Beendest du ein Wahi, so wird automatisch das nächste Wahi zum Spielen geöffnet.

  Hinweis: Hast du ein Wahi beendet, kannst du es im Kini Nui noch einmal auswählen und wiederholen. Wiederhole ein Wahi, um weitere Lichtsteine und Extras (siehe Abschnitt *Extras*) freizuschalten.
- Wenn du deinen Fortschritt gespeichert hast, ändert sich die Option NEUES SPIEL im Kini Nui zu SPIELEN. Informationen darüber, wie du deine Fortschritte speicherst oder ein gespeichertes Spiel lädst und fortsetzt, findest du im Abschnitt *Speichern und Laden*.

  Hinweis: Drücke **ESC** und wenn du dazu aufgefordert wirst **ENTER**, um *BIONICLE™* zu beenden.

TOA TAHU NIMMT DIE HERAUSFORDERUNG AN



Mächtiger Toa, mein Name ist Turaga Vakama, ich bin das Oberhaupt von Ta-Koro, einer Stadt, die im Gebiet von Ta-Wahi liegt. Ich kenne mich mit der Legende und den Geheimnissen von Mata Nui bestens aus. Ich werde dich bei deinem Abenteuer unterstützen und dir helfen, die Insel zu retten. Makutas Macht wächst, und wir haben nicht ewig Zeit, also nimm dir meine Worte zu Herzen.

Lerne im Abschnitt *Elementar-Energie* mehr über **die Eigenschaften der Elementar-Energie,** die Kraft, die dir hilft, Makuta und seine Untergebenen zu bezwingen.

Erfahre im Abschnitt *Inselreich Mata Nui* **mehr über Mata Nui, die anderen Toa und ihre Wahi**.

Erfahre im Abschnitt *Toa Nuva* **mehr über Toa Nuva**, ihre ausgedehnten Kräfte und die Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert werden.

Informiere dich im Abschnitt *Spielführer* **über Objekte und Features**, die du auf Mata Nui entdecken kannst.

Elementar-Energie

Elementar-Energie ist die Kraft, die in jedem natürlichen Gegenstand auf Mata Nui zu finden ist. Als Toa bist du in der Lage, diese Kraft zu absorbieren und für deine Zwecke zu nutzen. Aber auch Makuta ist dazu fähig. Du musst ein Gleichgewicht schaffen, indem du dir die Verwendung der Kraft gut überlegst.

Dunkle Elementar-Energie: Diese verdorbene Energie wurde aus der Umgebung gestohlen und wird nun von Makuta und seinen Untergebenen verwendet, sowie von den Rahi, die er kontrolliert. Die Dunkle Elementar-Energie ist eine gefährliche und äußerst schädliche Kraft.

Licht-Elementar-Energie: Wenn du diese Kräfte aus deiner Umgebung absorbierst, wird sie zu Licht-Elementar-Energie, eine Kraft, die Makutas Untergebene schlagen kann, die Objekte und Strukturen sprengt und die Rahis vom Einfluss Makutas befreit.

Elementar-Energie verwenden

Wenn du Elementar-Energie geladen hast, kannst du auf Objekte oder Kreaturen zielen und diese Energie auf sie abfeuern. Bewusstseinskontrollierte Rahi und Makutas Untergebene werden deinen Angriff mit Dunkler Elementar-Energie erwidern. Verwende deinen Schild, um dich zu schützen und die Energie abzuziehen. Der abgewehrte Angriff füllt deine Elementar-Energie wieder auf, das erkennst du dann an der Energieanzeige.



Ausdaueranzeige – wenn dich die Dunkle Elementar-Energie trifft, verlierst du einen Teil deiner Ausdauer.

Energieanzeige – Angriffe auszuführen, schmälert deine Elementar-Energie.

*Drücke **L**, um deine Ziele zu wechseln.*

*Drücke **STRG**, um einen Elementar-Energieangriff auszuführen.*

Drücke /, um deinen Schild zu erheben. Er absorbiert Dunkle Elementar-Energieangriffe und leitet sie an deine Energieanzeige weiter.

- Einige Toa können stärkere Angriffe ausführen: Drücke **STRG** dreimal während der Bewegung des Toas, um einen Mehrfachblitz zu schleudern. Gali Nuva und Onua Nuva können einen noch mächtigeren Angriff ausführen: den verheerenden Nuva-Angriff (siehe Abschnitt *Toa Nuva*).
- Elementar-Energie ist eine sehr vielfältige Kraft. Du kannst mithilfe dieser Energie auch Schalter auslösen oder den Inhalt von Kanistern enthüllen (siehe Abschnitt *Spielführer*).

Zielen

Wenn du in die Nähe von Gegenständen oder Kreaturen kommst, werden sie automatisch anvisiert. Führst du einen Elementar-Energieangriff aus, so wird er auf das ausgewählte Ziel abgefeuert.

- Mit **L** kannst du zwischen den Zielen wechseln.
- Drücke **,** (Komma), um ein aktuelles Ziel ins Visier zu nehmen. Mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** kannst du während des Anvisierens dein Ziel umkreisen. Drückst du **,** noch einmal, so deaktivierst du diese Funktion wieder.

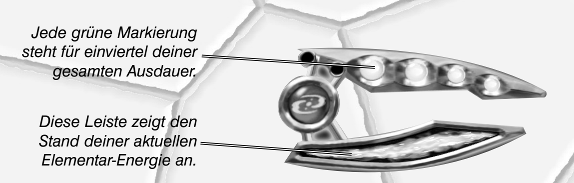
Schützen

Drücke /, um deinen Schild zu erheben. Dunkle Elementar-Energie abzuwehren, schützt dich nicht nur vor Verletzungen. Der abgewehrte Angriff verwandelt die Dunkle Energie zusätzlich in Licht-Elementar-Energie. Dadurch wird deine Elementar-Energieanzeige wieder aufgefüllt.

- Die Aktivierung des Schildes ist zeitlich begrenzt, du musst also sparsam sein.

Energie- und Ausdaueranzeige

Immer wenn du Energie- oder Ausdauer verlierst oder gewinnst, erscheint auf dem Bildschirm die endsprechende Anzeige.



Ausdauer-Rückgewinnung

Selbst die mächtigen Toa sind nicht unbesiegbar! Dunkle Elementar-Energieangriffe und die Gefahren, die in den Umgebungen der Wahis lauern, können deine Ausdauer schmälern. Deine aktuelle Ausdauer wird in der Energieanzeige sichtbar: Jede grüne Markierung steht für einviertel deines gesamten Ausdauervorrats. Wirst du verletzt, so verschwinden die grünen Markierungen nacheinander.

- Verbrauchst du deine gesamte Ausdauer, so kehrst du automatisch zu dem Abschnitt des Spiels zurück, den du zuletzt erfolgreich beendet hast.
- Besiegte Kreaturen lassen manchmal eine Amana Volo-Kugel fallen – eine Kugel, die Ausdauer-Energie enthält und durch einen letzten Rest Dunkler Energie, die in der Kreatur vorhanden ist, entsteht. Du kannst sie absorbieren, um deine Ausdauer wieder aufzuladen.
- Ausdauer kannst du auch zurückgewinnen, indem du Kanohi, bekannt als die heiligen Masken der Elementar-Energie, aufsammelst (siehe Abschnitt *Spielführer*).

Elementar-Energie aufladen

Jedes Mal, wenn du einen Elementar-Energieangriff ausführst, verlierst du einen Teil deines Vorrats an dieser Kraft. Es gibt vier Möglichkeiten, deine Elementar-Energieanzeige wieder aufzufüllen:

- Halte / gedrückt und sauge so die Elementar-Energie deiner Umgebung auf. Du musst dabei ganz still stehen.
- Wehre die Dunklen Elementar-Energieangriffe deiner Feinde mit deinem Schild ab. Die Dunkle Energie wird absorbiert und deine Energieanzeige aufgefüllt.
- Sammle die Kanohi der Elementar-Energie. Sie füllen sowohl deine Energieanzeige als auch deine Ausdaueranzeige vollständig auf.
- Sammle Elementar-Energie-Kugeln (nur in Po-Wahi).

Makutas Untergebene

Die ultimative Herausforderung ist es, Makuta gegenüber zu stehen. Allerdings ist es bis dahin noch ein langer Weg, auf dem du viele seiner gefährlichen Helfer treffen wirst.



Rahi sind Kreaturen, die die Insel Mata Nui bewohnen, sie reichen von den Ruki, die berüchtigt für ihre mächtigen, zuschnappenden Kiefer, sind bis zu den bullenartigen Kane-Ra. Viele dieser Rahi stehen unter Makutas Einfluss. Er hat ihre Kanohi verseucht und die Rahi so unter seine Kontrolle gebracht. Die befallenen Rahi befinden sich in einem sehr aggressiven und furchterregenden Zustand.

- Feuere Elementar-Energie auf die Rahi ab, um ihre Kanohi zu reinigen und sie von Makutas Einfluss zu befreien.



Die insektenartigen **Bohrok** wurden durch Makutas Macht zum Leben erweckt und schwärmen nun in die Wahis aus. Sie zerstören alles, was ihnen in die Quere kommt, und streben danach die Bahrags, die Königinnen des Bohrok-Schwarms, zu befreien. Die Legende der Turaga berichtet von einer inneren Intelligenz, die die Bohrok antreibt, sie wird auch Krana genannt – wer die Krana besitzt, der ist auch in der Lage, diese schreckliche Kraft zu nutzen.

- Als Toa Nuva wirst du auf noch mächtigere Feinde treffen. Siehe Abschnitt *Toa Nuva*.

Rettung der Matoran



Die Matoran, Dorfbewohner von Mata Nui, leben in ständiger Angst vor den Bohrok-Schwärmen. Während du die Wahi erkundest, musst du nach den verstreuten Matoran Ausschau halten.

- Gerettete Matoran können dir helfen, Rahi zu befreien. Daraus lassen sich im Kini eines Wahi freundliche Rahi konstruieren, die dich dann bei deinem Abenteuer unterstützen können.
- Matoran sind überglücklich, wenn sie ihre Toa sehen: einige Matoran werden dich deshalb aus reiner Freude ein Stück begleiten!
- Jedes Mal, wenn du einen Matoran gerettet hast, erscheint ein Zähler auf dem Bildschirm, und du kannst sehen, wie viele Matoran du im aktuellen Wahi bereits gerettet hast.

Sammeln von Lichtsteinen

Diese wertvollen Steine kannst du auf ganz Mata Nui entdecken. In jedem Wahi musst du möglichst viele der Lichtsteine sammeln. Wenn du genügend gesammelt hast, wird automatisch der Bonusinhalt im Kini Nui freigeschaltet (siehe Abschnitt *Extras*). Wiederhole ein beendetes Wahi, um noch mehr Lichtsteine zu sammeln und alle Bonusinhalte zu öffnen!



Dieser Zähler taucht immer dann auf dem Bildschirm auf, wenn du einen Lichtstein gesammelt hast. Gleichzeitig kannst du auch ablesen, wie viele Lichtsteine du im aktuellen Wahi bereits gesammelt hast.

TOA NUVA

Du musst deine Fähigkeiten erweitern, um deine Chancen auf einen Sieg bei einer Konfrontation mit Makuta zu erhöhen. Du musst das Geheimnis von Toa Nuva lüften!

Die Toa Nuva besitzen erweiterte Fähigkeiten. Die Toa Nuva besitzen unterschiedliche Kräfte:

- Gali Nuva und Onua Nuva sind in der Lage, einen zerstörerischen Nuva-Angriff auszuführen: Drücke und halte /, um deine Energie-Anzeige vollständig aufzufüllen, dann lasse / wieder los und drücke dann sofort **ENTER**. Nuva-Angriffe können nur ausgeführt werden, wenn du ganz still stehst. Nuva-Angriffe sind sehr effektiv im Einsatz gegen die stärksten Handlanger Makutas und können selbst Barrieren aus Dunkler Elementar-Energie durchbrechen.
- Lewa Nuva kann durch die Baumwipfel gleiten, während Gali Nuva in der Lage ist, in hohem Tempo zu schwimmen und bis in die Tiefen des See Naho zu tauchen.

Die Toa Nuva müssen immer brutalere Kämpfe austragen, während sich Makutas Macht immer weiter ausdehnt.



Die **Bohrok-Kal**, die durch eine höhere Intelligenz, den Krana-Kal, kontrolliert werden, sind cleverer und noch brutaler als ihre Verwandten, die Bohrok.



Die Wahrheit über die **Rahkshi** ist kaum jemandem bekannt, und die Gerüchte, die auf Mata Nui kursieren, sind beängstigend. Man nennt sie “Söhne von Makuta”, andere glauben, dass jeder von ihnen ein Körper-Fragment des Dunklen Geistes in sich trägt, was er nutzt, um sie nach seinem Willen zu lenken.

Makuta

Der Dunkle Geist Makuta ist der finstere Feind alles Guten auf Mata Nui. Er hat seinen langen Schatten über das Inselparadies geworfen und Kreaturen aller Wahi auf der Insel infiziert. Er ist der Dunkle Geist, der die Rahi kontrolliert und die Insel Mata Nui beherrschen will. Er beherrscht auch die zerstörerischen Kräfte der Bohrok, Bohrok-Kal und Rahkshi. Natürlich bist du mit deinen Toa-Geschwistern schon in seinem dunklen Versteck gewesen und mit seiner Kraft konfrontiert worden – aber das war lange, bevor die Bohrok-Schwärme zum Leben erweckt wurden. Du bist von neuen Feinden umgeben. Du solltest dich beeilen und das Geheimnis der Toa Nuva-Verwandlung lüften, bevor du wieder auf Makuta stößt.

INSELREICH VON MATA NUI

Die Ankunft der Toa

Die Legende besagt, dass Mata Nui seine Matoran auf dieses Inselparadies brachte. Die Matoran gaben der Insel seinen Namen, um ihn zu ehren. Sie lebten glücklich und zufrieden, geschützt durch seine liebevolle Führung. Eines Tages wurde Mata Nui von seinem eifersüchtigen Bruder Makuta, dem Dunklen Geist, verhext, und fiel in einen tiefen Schlaf. Seit dieser Zeit wurde das ganze Land von Makutas dunklen Kräften beherrscht. Er brachte den Bewohnern von Mata Nui Angst und Zerstörung.

Aber es gab noch Hoffnung: Die Prophezeiung weissagte, dass sechs Helden, die Toa, kommen würden, um Mata Nui zu retten. Eines Tages wurden geheimnisvolle Behälter an den Strand der Insel gespült, aus ihnen entsprangen Tahu, Lewa, Kopaka, Gali, Pohatu und Onua – die Helden der Prophezeiung, gesegnet mit mächtigen Elementar-Kräften.

Wahi

Jeder Toa regiert in einer von sechs Regionen auf Mata Nui, die Wahi genannt werden. Dort leben die Matoran und verehren ihre Toa-Beschützer im eigenen Tempel, dem Kini. Dein Abenteuer beginnst du als Toa Tahu in Ta-Wahi. Während deiner Reise übernimmst du aber auch abwechselnd die Rollen der anderen Toa und meisterst die unterschiedlichsten Anforderungen, die das jeweilige Wahi an dich stellt. Wenn du die Toa Nuva-Verwandlung erreichst, sollten deine Kräfte überragend sein.

Toa Tahu in Ta-Wahi



Ta-Wahi ist eine vulkanische Region, die durch den Mangai Vulkan gekennzeichnet wird. Diese Region wird von Tahu, dem Toa des Feuers, bewacht. Ta-Wahi ist eine dramatisch gestaltete Landschaft mit Höhlen und Kratern umgeben von glühender Lava, die in ganzen Flüssen von den Bergen fließt. Sie ist die Heimat der Ta-Matoran, die durch den weisen Turaga Vakama angeführt werden. Toa Tahu muss sein hitziges und quirliges Temperament im Zaum halten und sich sicher durch die schwimmenden Plattformen und heimtückischen Felsbrocken, die sich über die heißen Lavafluten Ta-Wahis erstrecken, kämpfen. Seine schnelle Reaktionsfähigkeit wird auf den Prüfstand gestellt, wenn er zu Tahu Nuva wird und er auf seinem Lava-Board über die trügerischen Magmaströme Ta-Wahis surft.

Toa Kopaka in Ko-Wahi



Ko-Wahi erstreckt sich über die Höhen des Mount Ihu und seinen vereisten Wipfeln. Hier in der Nähe des Dorfes Ko-Koro lebt Kopaka und hier unterstützt Turaga Nuju die Ko-Matoran in ihrem Kampf ums Überleben. Denn durch Schneelawinen, Gletscherspalten und Schneestürme ist diese Region besonders gefährlich. Kopaka, der Toa des Eis, liebt die frostige Umgebung seines Wahi, die sehr gut zu seinem kühl kalkulierenden Wesen passt und ihm ermöglicht, seiner Lieblingsfreizeitbeschäftigung nach zu gehen: in einem Affentempo, geschickt die schneebedeckten Abhänge herunter zu sausen.

Spezial-Befehl:

Beschleunigen/verlangsamen	Drücke die Pfeiltasten **OBEN**/**UNTEN**.

Gali Nuva in Ga-Wahi



Gali Nuva, die einzige weibliche Toa Nuva, nutzt ihre Weisheit und ihre enorme Wendigkeit, um die Ströme und Flüsse, die sich rund um den Lake Naho und seine Küstenlandschaften winden, zu lenken. Als Toa des Wassers besitzt Gali Nuva die Fähigkeit, so lange unter Wasser zu bleiben, wie sie möchte und sich dabei sicher durch die stärksten Strömungen zu bewegen. Turaga Nokama und die Ga-Matoran, die in Ga-Wahi leben, bewundern ihre atemberaubende Schnelligkeit, ihre gewaltigen Sprünge und ihre Tauchfähigkeiten im eiskalten Wasser. Da Gali Nuva diese enorme Wendigkeit besitzt, ist sie außerdem in der Lage, außergewöhnlich hohe und graziöse Sprünge aus dem Wasser heraus zu machen, und so mit Leichtigkeit zwischen Felsen und Kliffen hin und her zu springen.

Spezial-Befehle:

Tauchen	Führe einen Doppel-Sprung aus, und drücke dann **ENTER**, wenn du dich in der Luft befindest. Je höher dein Sprung, desto tiefer wird Gali Nuva tauchen.
Schnell schwimmen	Drücke und halte **ENTER**.
Sprung aus dem Wasser	Drücke **SHIFT**. Um einen noch höheren Sprung zu wagen, musst du schnell schwimmen und dann **SHIFT** drücken.

Pohatu Nuva in Po-Wahi



Po-Wahi erstreckt sich von den Abhängen des riesigen Mount Ihu bis hin zu den staubigen Wüsten und Schluchten des Nordens. Hier wacht Pohatu Nuva, der Toa Nuva des Steins. Mit seinen unglaublichen Kräften ist er in der Lage, Felsbrocken wie kleine Steinchen durch die Gegend zu werfen oder riesige Felsen zu Staub zu verarbeiten. Er besitzt eine freundliche Natur und ist nur schwer aus der Ruhe zu bringen. Turaga Onewa und die Matoran von Po-Koro sind glücklich und zufrieden und leben in der Gewissheit, das Pohatu Nuva sie vor dem bösen Makuta beschützen wird.

Spezial-Befehl:

Beschleunigen/verlangsamen	Drücke die Pfeiltasten **OBEN**/**UNTEN**.

Onua Nuva in Onu-Wahi



Onua Nuvas Domäne ist der Untergrund. Hier in den tiefen Höhlen und Minen des Onu-Wahi hausen Turaga Whenua und die Onu-Matoran. Der Toa Nuva der Erde besitzt durch seine außergewöhnlich kräftigen Hände und seinen muskulösen Körper eine wahnsinnige Kraft, die ihm ermöglicht, überdimensionale Gewichte zu stemmen, während seine Infrarotaugen ihm erlauben, auch die Dunkelheit der tiefsten Höhlen zu durchdringen. Die Onu-Matoran teilen diese besondere Fähigkeit mit Onua Nuva und können sich aus diesem Grund sehr sicher durch die verworrenen Gänge des Onu-Wahi bewegen.

Lewa Nuva in Le-Wahi



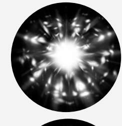
Lewa Nuva, der Toa Nuva der Lüfte, der sich hoch über die Baumwipfel von Le-Wahi erhebt, bewacht die dichten Wälder und den Dschungel im Süden von Mata Nui. Hier leben die Le-Matoran. So schnell wie er beim Lösen von Problemen ist, so schnell schwingt er sich auch von Ast zu Ast. Lewa Nuva vertraut auf seinen scharfen Instinkt, um Le-Koro und seine Bewohner vor Makutas Einfluss zu schützen. Wenn sie sich durch die schwindelerregenden Höhen ihrer bewaldeten Heimat bewegen, erhaschen die Le-Matoran öfter mal einen Blick auf Lewa Nuvas athletische Gestalt, die sich zwischen den Bäumen hin und her schwingt und sich ungeachtet der dunklen Sümpfe am Boden gleiten lässt.

Spezial-Befehle:

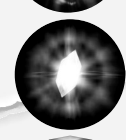
Beschleunigen/verlangsamen	Drücke die Pfeiltasten **OBEN**/**UNTEN**.
Gleiten	Mache einen Doppel-Sprung, drücke dann mitten in der Luft **ENTER**. Drücke **SHIFT**, um nicht mehr zu gleiten. Lewa Nuva kann nur kurze Zeit gleiten. Diese Fähigkeit kannst du nach einem Teleport nutzen, um in den zweiten Teil von Le-Wahi zu gelangen.

Spielführer

Die Neulinge auf Mata Nui werden viele unbekannte Objekte und Features in den verschiedenen Wahi entdecken.



Amana Volo-Kugeln: Wird ein Rahi befreit oder ein Bohrok bezwungen, so verwandelt sich manchmal die restliche Dunkle Energie dieser Kreatur in einen blauen Ball, der gesundheitsfördernde Kraft enthält. Damit werden zwei Abschnitte in der Ausdaueranzeige wieder aufgefüllt.

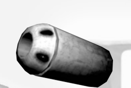


Lichtsteine: Sie werden von den Matoran des Onu-Wahi zu Tage gefördert. Du kannst sie auf ganz Mata Nui entdecken. Sammle die Lichtsteine und schalte dir im Kini Nui Bonusinhalt frei (siehe Abschnitt *Extras*).

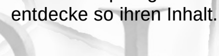


Kanohi der Elementar-Energie: Wenn du diese heiligen Masken sammelst, werden deine gesamte Elementar-Energie- und Ausdaueranzeigen vollständig aufgefüllt.

Elementar-Energie-Kugeln: Sie sind in den Minen von Po-Wahi zu finden, mit diesen Kugeln kannst du deine Elementar-Energie wieder regenerieren.



Behälter: Sprenge die Behälter mithilfe der Elementar-Energie und entdecke so ihren Inhalt.



Dunkle Käfige: In diesen grell pinkfarbenen Käfigen, bestehend aus Elementar-Energie werden die Matoran eingesperrt. Sie können nur durch einen Nuva-Angriff zerstört werden.



Schalter: Diese Schalter sind in allen Wahi zu finden und werden durch unterschiedliche Mengen an Elementar-Energie ausgelöst. Alle setzen einen nützlichen Mechanismus in Bewegung, der dich bei deiner großen Aufgabe unterstützen wird.

Pausemenü

Drücke während des Spiels die **LEERTASTE** oder **ESC**, um dich ein bisschen zu erholen und das Pausemenü aufzurufen. Sieh dir hier die Anzahl der gesammelten Lichtsteine und befreiten Matorans für das aktuelle Wahi an.

- Markiere mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** eine Menüoption und drücke **ENTER**, um sie auszuwählen. Du kannst auch mit der Maus eine Option markieren und sie durch Klicken auswählen.

WEITER	Verlasse das Pausemenü und kehre zum Spiel zurück.
OPTIONEN	Nimm Spieleinstellungen vor (siehe Abschnitt *Optionen*).
SPIEL SPEICHERN	Drücke die Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** oder klicke, um einen Spielstand zu wählen und deinen Fortschritt auf die Festplatte zu speichern (siehe Abschnitt *Speichern während eines Spiels*).
BEENDEN	Verlasse das aktuelle Spiel und kehre zum Kini Nui zurück. Wähle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** JA, wenn du dazu aufgefordert wirst und drücke **ENTER**, um deine Eingabe zu bestätigen oder klicke auf das entsprechende Symbol.

OPTIONEN

- Markiere mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** eine Option und **ENTER** oder **SHIFT**, um sie auszuwählen. Du kannst die gewünschte Option auch mit der Maus markieren und klicken, um sie auszuwählen. Drücke **ESC** oder klicke auf das Pfeilsymbol, um abzubrechen oder zum vorherigen Menü zurückzukehren.

AUDIO

Musiklautstärke: Stelle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** die Lautstärke ein und drücke **ENTER** oder **SHIFT**, um deine Eingabe zu bestätigen.

Effektlautstärke: Stelle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** die Lautstärke ein und drücke **ENTER** oder **SHIFT** , um deine Eingabe zu bestätigen.

Sprachlautstärke: Stelle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** die Lautstärke ein und drücke **ENTER** oder **SHIFT** , um deine Eingabe zu bestätigen.

GRAFIK

Auflösung: Drücke die Pfeiltasten **OBEN/UNTEN**, um die gewünschte Auflösung auszuwählen. Drücke die Pfeiltasten **LINKS/RECHTS** und wähle JA, wenn du dazu aufgefordert wirst. Drücke dann **ENTER** oder **SHIFT** oder klicke auf das entsprechende Symbol, um deine Eingabe zu bestätigen. Drücke **ESC** oder klicke auf das Pfeilsymbol, um abzubrechen.

CONTROLLER-KONFIGURATION: Drücke die Pfeiltasten **OBEN/UNTEN**, um die Standard-**TASTATUR** auszuwählen, oder erstelle deine EIGENE Konfiguration und drücke **ENTER** oder **SHIFT**, um deine Eingabe zu bestätigen.

- Um eine eigene Konfiguration zu erstellen, drückst du die Pfeiltasten **OBEN/UNTEN**, um einen Befehl zu markieren. Drücke **ENTER**, um den Befehl auszuwählen, drücke dann die neue Taste auf der Tastatur oder dem Controller, der du diese Funktion zuordnen möchtest. Um diese Änderungen zu speichern, drückst du die Pfeiltasten **OBEN/UNTEN** und markierst die entsprechende OPTION. Drücke **ENTER**, um deine Eingabe zu bestätigen, oder klicke auf die entsprechende Option.

ALLES ZURÜCKSETZEN: Drücke **ENTER** oder **SHIFT**, um die Änderungen abzubrechen und alle Optionen wieder auf Standard zurückzusetzen. Drücke **ENTER** oder **SHIFT** noch mal, um deine Eingabe zu bestätigen.

EXTRAS

Der Kini Nui ist der Ort der Weisheit. Entdecke mehr darüber, indem du im Bildschirm Kini Nui EXTRAS wählst. Während deines Fortschritts wird dir einiges von diesem Wissen offenbart. Allerdings kannst du einige Geheimnisse nur freischalten, wenn du genügend Lichtsteine sammelst.

WIEDERHOLUNGEN: Sieh dir einige Filmsequenzen aus dem Spiel an. Beendest du ein Wahi, so werden neue Filme freigeschaltet.

MATA NUI-FÜHRER: Ein Führer für Anfänger über die Insel Mata Nui. Hier findest du Informationen über Orte, Bewohner und Features. Weitere wichtige Hinweise erhältst du während deines Fortschritts durch die Wahi.

BONUSINHALT: Sammle alle Lichtsteine in einem Wahi, um dir den Bonusinhalt freizuschalten.

- Hast du ein Wahi zum ersten Mal beendet, so kannst du es noch einmal wiederholen und versuchen, genug Lichtsteine zu sammeln, um dir Bonusinhalt freizuschalten.

SPEICHERN UND LADEN

Ein Spiel speichern

Speichern am Ende eines Level

Am Ende eines beendeten Wahis, wirst du aufgefordert, einen Speicherort zu wählen, in den du deine Fortschritte speichern möchtest:

1. Beendest du ein Wahi, so werden sämtliche gesammelten Objekte angezeigt. Drücke **ENTER**, um fortzufahren.
2. Wenn du aufgefordert wirst, deine Fortschritte zu speichern, wähle mit den Pfeiltasten **OBEN**/**UNTEN** einen Speicherort aus – SPIELSTAND 1, SPIELSTAND 2 oder SPIELSTAND 3 – und drücke **ENTER**, um deine Eingabe zu bestätigen oder klicke auf den ausgewählten Speicherort.
3. Drücke die Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS**, um JA zu wählen, und drücke **ENTER**, um deine Eingabe zu bestätigen und zu speichern.

- Wenn du über ein bereits gespeichertes Spiel speichern möchtest, wirst du aufgefordert, deine Eingabe noch mal zu bestätigen. Wähle dann mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** JA und drücke **ENTER** oder klicke auf das entsprechende Symbol, um zu speichern.
- Um ohne zu speichern fortzufahren, wähle mit den Pfeiltasten **OBEN**/**UNTEN** FORTFAHREN OHNE ZU SPEICHERN und drücke **ENTER**, um fortzufahren, oder klicke auf FORTFAHREN OHNE ZU SPEICHERN.

Speichern während des Spiels

Im Pausemenü kannst du dein Spiel jederzeit speichern.

1. Drücke die **LEERTASTE** oder **ESC**, um während des Spiels das Pausemenü zu öffnen.
2. Wähle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** SPIEL SPEICHERN und drücke **ENTER** oder klicke, um fortzufahren.
3. Wähle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** einen Speicherort aus, auf dem du SPIELSTAND 1, SPIELSTAND 2 oder SPIELSTAND 3 speichern möchtest, und drücke **ENTER**, um deine Eingabe zu bestätigen. Du kannst auch auf einen der Steine drücken, um einen Speicherort auszuwählen und zu speichern.

- Wenn du über ein bereits gespeichertes Spiel speichern möchtest, wirst du aufgefordert, deine Eingabe noch mal zu bestätigen. Wähle dann mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** JA und drücke **ENTER** oder klicke auf das entsprechende Symbol, um zu speichern.

Ein Spiel laden

Wenn sich von Anfang an bereits eine gespeicherte *BIONICLE*™-Datei auf deiner Festplatte befindet, wird das gespeicherte Spiel automatisch geladen. Du kannst dieses gespeicherte Spiel fortsetzen, indem du eines der verfügbaren Wahis auswählst, das du spielen möchtest.

Du kannst ein gespeichertes Spiel auch von deiner Festplatte laden, indem du im Bildschirm Kini Nui SPIEL LADEN auswählst. Wählst du SPIEL LADEN, kannst du dich entscheiden, welches gespeicherte Spiel du laden möchtest.

1. Wähle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** SPIELSTAND 1, SPIELSTAND 2 oder SPIELSTAND 3 aus und drücke **ENTER**, um fortzufahren. Du kannst auch die Steine auf dem Menürad markieren und auf den gewünschten Spielstand klicken.
2. Wenn du dazu aufgefordert wirst, wähle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** JA aus und drücke **SHIFT** oder klicke auf das entsprechende Symbol, um dein gespeichertes Spiel zu laden und zum Kini Nui zu gelangen.

- Um abzubrechen, wähle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** NEIN aus und drücke **ENTER** oder **ESC** oder klicke auf das Kreuzsymbol.

3. Im Kini Nui kannst du ein beendetes Wahi noch einmal wiederholen oder das nächste Wahi auswählen. Wähle mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** ein Wahi aus und drücke **ENTER**, um deine Eingabe zu bestätigen. Du kannst auch mit der Maus auf die Pfeile links und rechts vom Toa klicken, um nach rechts oder links zu scrollen. Klicke auf den gewünschten Toa, um ein Wahi auszuwählen.

Spiel fortsetzen

Wenn du deinen Fortschritt gespeichert hast, ändert sich die Option NEUES SPIEL im Kini Nui zu SPIELEN. Wählst du SPIELEN, kannst du das Spiel vom letzten gespeicherten Spielstand aus fortsetzen. Um ein Spiel fortzusetzen, das an einem anderen Speicherort gespeichert ist, wählst du im Kini Nui SPIEL LADEN und folgst den Anweisungen im Abschnitt *Ein Spiel laden*.

1. Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, drückst du die Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS**, um SPIELEN zu wählen, und drückst **ENTER**. Du kannst auch mit der Maus den Cursor über das SPIELEN-Symbol bewegen und darauf klicken, um es auszuwählen.
2. Drücke die Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS**, um JA zu wählen, und drücke **ENTER**, um deine Eingabe zu bestätigen. Du kannst jetzt das Wahi auswählen, das du spielen möchtest.

   Hinweis: Um ein neues Spiel zu starten, wählst du mit den Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS** SPIELEN aus und drückst **ENTER**. Du kannst auch mit der Maus den Cursor über das SPIELEN-Symbol bewegen und darauf klicken, um es auszuwählen. Drücke die Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS**, um NEIN zu wählen, und drücke **ENTER**, um deine Eingabe zu bestätigen. Im Bildschirm NEUES SPIEL drückst du die Pfeiltasten **LINKS**/**RECHTS**, um JA zu wählen, und drückst **ENTER**, um deine Eingabe zu bestätigen und ein neues Spiel zu starten.

MITWIRKENDE

LEGO

Global Vice President of Software: Tom Stone

Director of Production: David Ratcliffe

Executive Producers: Gary Moore, Jonathan Smith

Senior Producer: Darren Potter

Producer: Scott Mackintosh

Associate Producer: Nicolas Doucet

Head of Software Operations: Kevin Turner

Project Manager: Geoff Smith

Head of Technology: Ian Johnson

Software Analysts: Eddie Hayden, Mark Ward

Global Brand Director: Sean Ratcliffe

Global Marketing Manager: Sara Marshall

Head of Business Affairs: Clive Illenden

Business Affairs Executive: Staci Kalama

Thanks to: Everyone in LEGO Interactive for their feedback and support.

Special Thanks: Bob Thompson, Paul Bufton, Leah Weston, Gitte Knudson, Christoffer Rauendahl, Jeppe Fonnesbæk and Christian Faber

Argonaut London

Producer: Darren Anderson

Executive Producer: Kevin Mullard

Producer: Ella Diffley

Studio Director: Peter Jones

Assistant Producer: David Nulty

Lead Coder: Pete Heywood

Coders: John Gay, Carl Graham

Lead Design: Lynsey Bradshaw

Designers: Giles Tuck, Paul McGuiness, Paul Saunders, Herman Serrano, Will Carter

Lead Art: Steve Noake

Artists: Osman Nazlivatan, Enrique Barahona, Tolu Shofule, David Gear, Jon Taylor, Bryan Verboon, Carl Ross, Darren Harden, Jason Cunningham, Simon Garrigan, Ollie Smith, Leon Brazil, Will Brayden

Lead AI Coder: Aaron Fothergill

AI Coders: Oscar Gillespie, Tom Garrard, Alan Yuen, Aubrey Murray

Audio Manager: Justin Scharvona

Music: Karin Griffin, Bob and Barn

Sound Effects: Olly Nicholson, Chris Sweetman

Lead QA: Stuart Williams

QA Manager: Simon Belton

QA: William Wan, Adam Phillips, Carlo Bush, Germaine Mendes, David Lane, Dominic Andoh

Argonaut Sheffield

Technical Director: Glyn Williams

Studio Director: Michael Powell

Producer: Kim Blake

Associate Producer: Vicky Trivett

Lead Programmer: Derek Johnson

Programmers: Jonathon Ashcroft, Tim Page, Chris Swinhoe, Mark Swinhoe, Gavin Wood, Craig Wright

Lead Artist/Animator: Richard Bentley

Concept/3D Artist: Rich Aidley

Animator: Paul Clayton

Level Artists: Ross Mansfield, Robert McLachlan

3D Artists: Chris Rawlinson, Paddy Ward

Level Artists: Paul Sinton, Mark Wainwright

Lead Designer: James Parker

Designers: Martyn Bramall, Tony Gowland, James Moore, Stephen Robertson, Tom Waters

QA: Rich Arrowsmith, Carrie Hobson, Nick Herring, Rob Taylor

Coyote Developments Ltd.

Project Manager: Andy Squirrell

Technical Director: David Shea

Managing Director: Matthew Nagy

Programmers: Harvey Gilpin, Leo Skirenko, Justin Saunders, Paul Sinnett, Andy Spanswick, Gwaredd Mountain

Artists: Jim Vale

QA: James Wright

FMV

FMV created by: HITSQUAD

Art Director: Steve Woods

Technical Director: Carlos Poon

Animation: Peter Panton, Adam Coglan, Chris Breeze

Animation/Character Rigging: Andy Everett

FX: Chris Thomas

FX/Compositing: Gordon Chapman

Character Modelling: Chris Baker

Set Modelling: Ed Taylor

Cameras/Lighting: John Hasted
Effects Animation: Damian Johnston

Electronic Arts

Producer: Ted Fitzgerald

Assistant Producer: Oliver Byrne

Director of Development: Tim Heaton

Quality Assurance: Manager – John Welsh; **Project Manager** – Paul Waters; **Project Leader** – Stuart Williams; **Team Leaders** – Giro Maioriello, Toby Bushnell; **Quality Assurance Team** – Graham Knowles, Jonathan Bottomley, James Wallis, Edward Wallis, Matt Longley, Richard Goffe, Chris Collins, Thomas Stoffer, Gene Paul Gammage, Alex Cooper, Stuart Parsons, Gary Kent, Daniel Smith, Graham Parkings, Blake Robinson, Alex Mole

Technical Compliance: Manager – Joseph Grant; **Technical Supervisor** – Marcus Purvis; **Technical Requirements Auditor** – Martyn Sibley; **QA Techs** – Richard Hylands, Darren Wall

Mastering: European Mastering Manager – Matt Price; **Mastering Co-Ordinator** – Donna Hicks; **Mastering Technicians** – Sam Roberts, Des Gayle, James Kneen, Wayne Boyce

EARS Mastering Lab: Michael Yasko, Kima Hayuk, Michael Deir, Chris Espiritu, Roger Metcalf

QA LT: LIT Lead – Patrick Klaus; **LIT Team Leader** – James Fry; **LIT Team** – Nick Pedersen, Jose De La Cuadra

Software Localisation Manager: Isabelle Martin

Localisation Project Managers: Elena Carballido, Steffen Thejll-Moller

US Localisation Coordination, Redwood Shores: Jonathan Silverman, Gabriel Darone

US Language Testing, Redwood Shores: Gabriel Darone, Pierre Fuger

European Customer Quality Control: Operations Manager – Linda Walker; **Test Manager** – Jean-Yves Duret; **CQC Supervisors –** David Fielding, Ben Jackson; **Project Leads** – Andrew Chung, Paul Richards, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies; **Senior Testers** – James Bolton, Alan Drew, Tim Goodchild, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Gary Napper, Ian Smithers; **Platform Manager** – James Featherstone; **Platform Specialists** – Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman, Charles Hewett

US Customer Quality Control: Anthony Barbagallo, Jason Collins, Benjamin Crick, Eron Garcia, Darryl Jenkins, Dave Knudson, Russell Medeiros, Adam Rivera, Simon Steel, Rob Stiasny

Studio Operations: Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco, Phil Jones, Linda Walker, Anne Miller

Production Services: Production Manager – Jenny Whittle; **Account Executive** – Silvia Byrne; **Production Planner** – James Truter; **Documentation Layout and Translation Coordination** – Jyrki Pohjola

European Creative Services: Creative Pack Design – Candice Westman; **Asset Co-ordinator:** Mark Grainger; **Documentation** – Sorcha Fenlon

US Creative Services Project Specialist: Scott Gillette

European Marketing Director: Bradley Crooks

European Marketing Manager: Susann Oelschlegel

European Marketing Assistant: Christian Sponziello

US Director of Marketing: Steve Perkins

US Product Manager: Anthony Caiazzo

US Public Relations: Tim McDowd, Kirsten Merit

Special Thanks: Anne Kain, Frank Sagnier, Tom Frisina, John Riccitiello, Bernadette Abbott, Mike Ress, Jason Berisford, Catherine Harris, Martin Hammond, Celeste Murillo, Kathy Frazier, Evelyn Walker

Deutsche Version

Marketing-Direktor: Frank Hermann

Produktmanager: Steffen Rühl, Dirk Schülgen

PR: Claudia Langer

Lokalisierungsleitung: Michaela Bartelt

Lokalisierungskoordination: Bettina Bachon, Nadine Monschau

Übersetzung: Sandra Spaetgens, Nadine Monschau

Koordination Sprachtests: Dirk Vojtilo, Horst Baumann

Sprachtests: Charles Ulbig

Dokumentationslayout: Alexandra Lewalter, Frank Werner

PROBLEME MIT DER SOFTWARE?

Wenn Probleme bei der Installation oder der Verwendung der Software auftreten, möchten wir dir gerne helfen. Es gibt Möglichkeiten, sicherzustellen, dass die neuesten Spiele auch auf deinem Computer laufen. Diese Möglichkeiten sind unten aufgeführt und sollten die häufigsten Probleme, die beim Spielen der neuesten Spiele mit DirectX auftreten können, beheben.

Abstürze

Beim Spielen unter Verwendung der aktuellsten DirectX-Version musst du sicherstellen, dass du die aktuellsten Treiber für deine Grafikkarte installiert hast. Durch die Installation der aktuellsten Grafikkarten-Treiber können Abstürze vermieden werden.

Lade dir zuerst die aktuellsten Treiber von der Website des Herstellers deiner Grafikkarte herunter. Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

Asus:	**http://www.asus.com**
ATI:	**http://www.ati.com**
Creative Labs:	**http://www.europe.creative.com**
Guillemot:	**http://www.guillemot.com**
Hercules:	**http://www.hercules.com**

Wenn dadurch die Leistung noch nicht verbessert wird, solltest du dir auch die aktuellsten Treiber des Herstellers des Grafikkarten-**Chipsatzes** herunterladen. Der Chipsatz deiner Grafikkarte ist der für die Grafikübertragung zuständige Chip, der sich auf deiner Grafikkarte befindet. Bekannte Grafikkarten-Chipsätze sind z.B. Radeon (ATI) und GeForce (nVidia). Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

nVidia:	**http://www.nvidia.com**
ATI:	**http://www.ati.com**
Power VR:	**http://www.powervr.com**
Matrox:	**http://www.matrox.com**
S3:	**http://www.s3graphics.com**
Intel:	**http://www.intel.com**
SIS:	**http://www.sis.com**

Soundprobleme

Wenn es zu unregelmäßigem oder stockendem Sound kommt, solltest du dir die aktuellsten Treiber für deine Soundkarte herunterladen und installieren. Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Soundkarten-Hersteller:

Creative Labs	**http://www.europe.creative.com**
C-Media:	**http://www.cmedia.com.tw**
Diamond:	**http://www.diamondmm.com**
ESS:	**http://www.esstech.com**
Videologic:	**http://www.videologic.com**
Yamaha:	**http://www.yamaha.com/service.htm**

LIZENZBEDINGUNGEN

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

GARANTIE

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für Game Boy Advance- und Game Boy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist.

In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. einen Euroscheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an:

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln

zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

HOTLINE

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

0190 – 505 515
(0,62 € pro Minute)
für technische & spielerische Fragen zu LEGO Produkten
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 241 239
(0,68 € pro Minute)
für technische & spielerische Fragen zu LEGO Produkten
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 737 737
(1,00 CHF pro Minute)
für technische & spielerische Fragen zu LEGO Produkten
mit persönlicher Betreuung
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr

TECHNISCHER KUNDENDIENST – KÖNNEN WIR HELFEN?

Probleme? Fragen? Wir sind da, um dir zu helfen. Wenn du Probleme mit deinem Spiel hast, können wir dir auf verschiedene Weise weiterhelfen:

Online-Dienste

Wenn du über einen Internetzugang verfügst und technische Probleme mit der Spielesoftware hast, schaue dir bitte zuerst die FAQs unter nachfolgend aufgeführtem Link an:

www.support.electronic-arts.de

Dort sind die bekanntesten Probleme mit der Spielesoftware und deren zugehörige Lösungen aufgeführt.

Dieser FAQ-Bereich wird regelmäßig aktualisiert und ist stets auf dem aktuellsten Stand.

Wenn die FAQs dir bei deinem spezifischen Problem nicht weiterhelfen konnten, kannst du dich nach einer kurzen Registrierung über den Button “Fragen an EA” direkt an einen Supportmitarbeiter wenden.

Die Beantwortung deines Anliegens sollte werktags nach spätestens 48 Stunden erfolgt sein.


BION

HAST DU ALLES, WAS DU BRAUCHST?



Das ultimative Spielerlebnis durch die enorme Leistungsstärke des Intel® Pentium® 4-Prozessor mit integrierter HT-Technologie.

Mit dem Intel® Pentium® 4-Prozessor und seiner HT-Technologie haben Spieler die Möglichkeit, das Beste aus den heutigen Programmen und Spielen wie BIONICLE herauszuholen.

HT-Technologie oder Hyper–Threading-Technologie ist ein Desktop-Prozessor durch den Windows® XP (oder ähnliche Systeme) anstatt eines Prozessors zwei erkennen können. Diese Entwicklung bietet ein völlig neues PC-Erlebnis, besonders im Bereich der Multimedia-Anwendungen während eines Spiels.

Die Hyper-Threading-Technologie bietet ein realistischeres Gameplay, indem es schnellere Bildfrequenzen, detaillierteres Rendering und höhere Auflösungen ermöglicht.

Überzeuge dich selbst von dem außergewöhnlichen Intel® Pentium® 4-Prozessor mit HT-Technologie.

Weitere Informationen über die Möglichkeiten, die dir ein Intel Pentium 4 Prozessor-System mit HT-Technologie bietet, findest du unter **intel.com/home/maximize/experience/gaming**

Achte auf Systeme mit Intel® Pentium® 4-Prozessoren und dem HT-Technologie-Logo, die dein System-Anbieter für die Nutzung der Hyper-Threading-Technologie überprüft hat. Die Leistung variiert je nach verwendeter Hard- und Software. Weitere Informationen dazu findest du unter **www.intel.com/info/hyperthreading**.